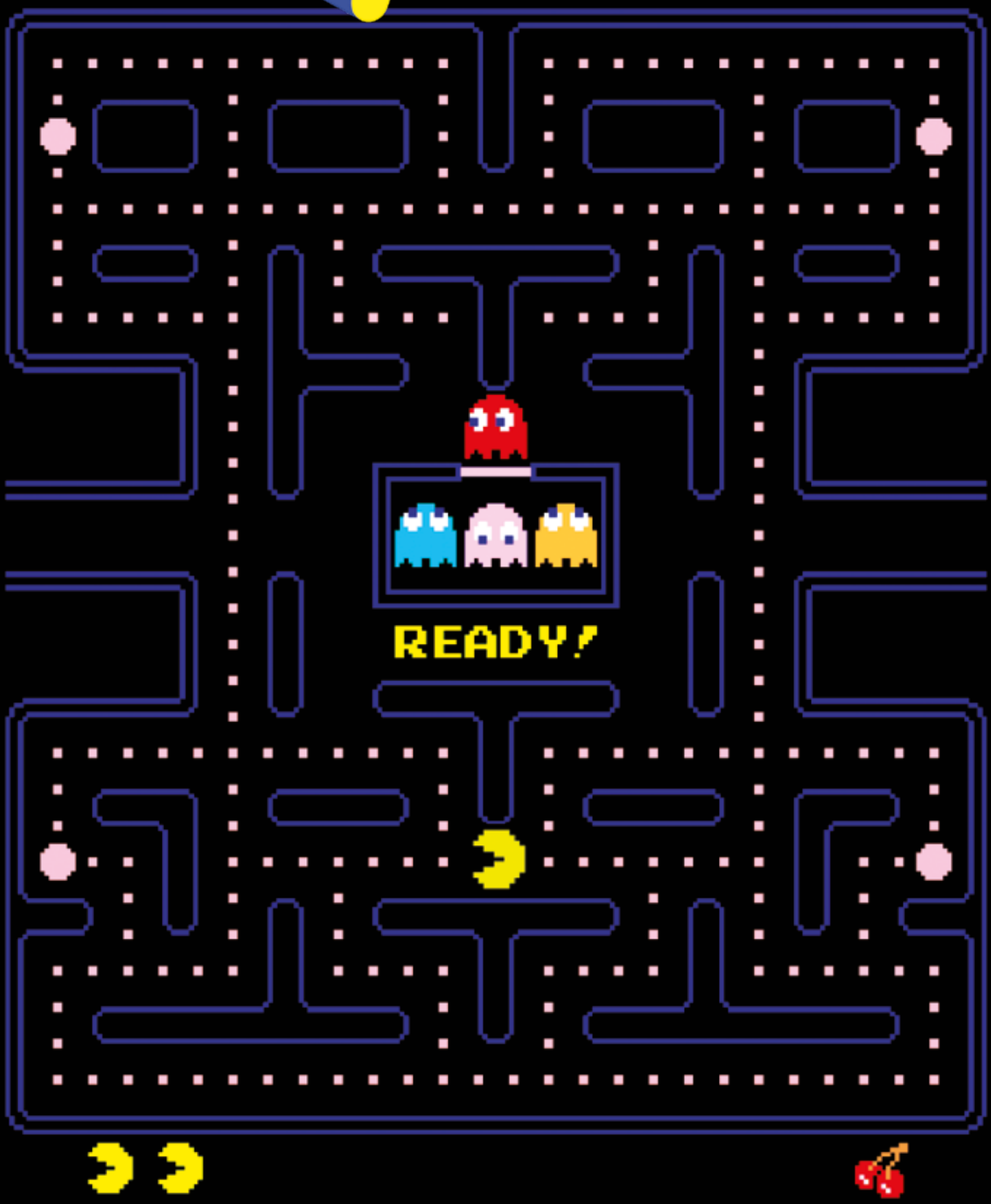
1UP HIGH SCORE 2UP

Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 8 · NÚMERO 46
MAYO 2024 · ARGENTINA $6000



REVISTAREPLAY.COM.AR

CAMBIOS

Por si no se enteraron, en marzo enviamos un correo hablando de ***Replay***: fue la primera comunicación tan directa que entablamos con ustedes, nuestros suscriptores. Y lo digo así porque las estadísticas no mienten: casi la totalidad de los lectores están suscriptos.

Nos parecía necesario contarles esas cosas de la revista, pero fundamentalmente leer qué tenían para decir. Pasaron 8 años, mucha gente que nos banca es amiga y eso hace que sea difícil verla desde lejos. Sobre todo teniendo en cuenta la situación política-económica que nos toca atravesar: el mango escasea y tener que aumentar la revista sin saber quién está del otro lado siempre genera resquemores. Por eso, leer qué tienen para decirnos es un placer. Más allá de los mensajes de aguante, afecto y devoción total (?), había algunas sugerencias o incluso críticas. Todos comentarios buena onda y respetuosos, fundamentalmente con relación al contenido, que para nosotros es crucial. Podemos recortar o pijotear en márgenes, pero nunca en contenido, que, creemos, es nuestro punto más fuerte.

Por otro lado, si son lectores detallistas, sabrán que ***Replay*** pasa por "épocas". Estas figuran en la tapa junto al número. Espero que el diseñador haga un cambio de época y pasemos a la nueva. Si además son viejos lectores, sabrán en cuál estamos e incluso, si tienen memoria, recordarán tanto diseños como contenidos distintos. Todo pasa. Lo que espero que nunca pase es ***Replay***, que pueda surfear por las mareas del tiempo, pase lo que pase, pero que estemos siempre nosotros, nosotras, ahí bancando la parada, listos para organizarnos de nuevo y seguir como sea.

▶ SERGIO ANDRÉS RONDÁN

equipo Replay | Año 8 · Nº46
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Mayo 2024

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactorxs:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Emmanuel Firmapaz, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Hernán Panessi, @robosepu y Mariano Kalafatovich.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de mayo de 2024.

ROGUELIKE EN UN FLOPPY

Frente a vos, ninguna dimensión: estás dentro de un floppy en una C64 y tenés que revolver entre carpetas y files corruptos. Armate de antivirus y alcohol isopropílico para entrar en este hermoso y original roguelike.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

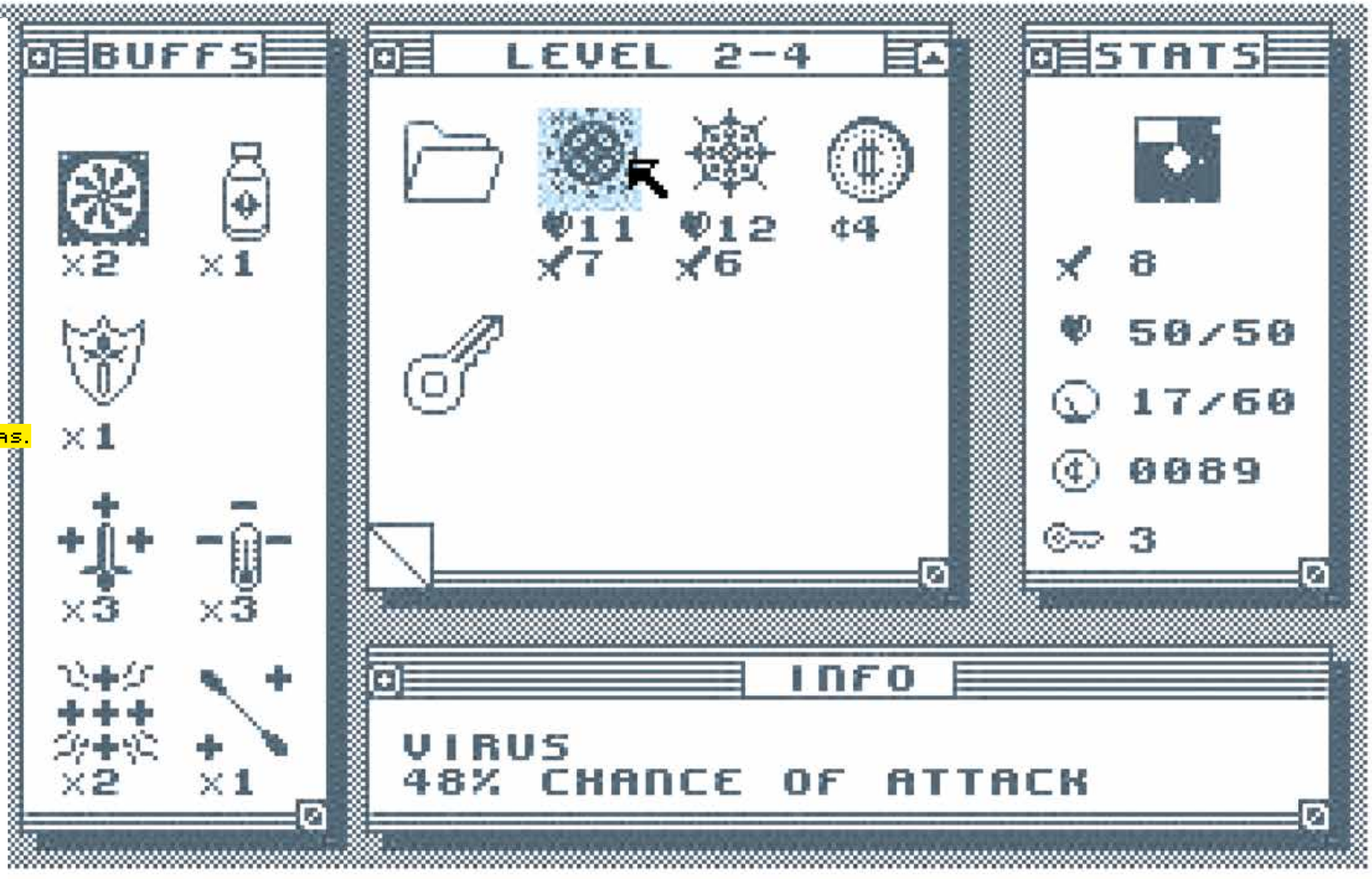
Dentro de la amplísima escena de la Commodore 64, muchas veces resulta difícil encontrar algo innovador. El apartado técnico y gráfico prácticamente ha llegado al techo de sus posibilidades, y a lo que siempre se apuesta es a la jugabilidad y las mecánicas. A priori, un roguelike parecería un título más del montón, pero apenas jugamos *Binary Battle* nos damos cuenta de que estamos ante algo distinto. Claro que mucho tiene que ver con la mano del creador, Haplo, iraní radicado en Australia, que tiene una enorme experiencia en crear juegos para compus de 8 bits. "El desarrollo duró unos dos meses para C64, de octubre a diciembre de 2023, luego lo porté a Plus/4. Me basé en el *Folder Dungeon*, pero fue un excelente desafío tanto visual como funcional. ¡Tuve que diseñar desde cero un sistema de archivos, como un FAT, pero más simple", nos cuenta Haplo por correo.

En el juego, uno no ve una mazmorra, ni caminos ni puertas. Solamente el impersonal y frío ícono de una carpeta invitándonos a abrirla y a perdernos en una estructura jerárquica repleta de otras carpetas, archivos y, fundamentalmente, virus, que son nuestros enemigos a vencer. Porque nuestro objetivo es simple: salvar el floppy y sus preciados files de la infección del software malicioso que puede destruir el disquete y la disquetera. Para evitarlo, contamos con un arsenal de powerups que pueden ser adquiridos luego de escarbar entre archivos o bien juntando bitcoins (!) para comprar mejoras al final del nivel. "*Binary Battle* es un juego que parece ser una cosa (un utilitario para administrar archivos a través de una interfaz gráfica) pero es otra (un dungeon crawler recursivo)".

¡Y vaya si tiene razón! Tanto es así que el juego te sugiere que utilices el mouse para la Commodore, ya que todo es hacer clic en una ventana símil Windows 1.0. Visualmente es monocromo, lo cual le da un feeling de retro terminal cyberpunk, con la excepción de los eventos de ataque, que son el único color que aparece. Jugarlo en la C64 en una tele de tubo de 14" es algo que cualquiera que tenga la máquina debe hacer: los diseños de los íconos se ven hermosos. "Andy Johns diseñó los íconos y mejoró algunos elementos visuales. Mi pareja (Marukpa) preparó la documentación, en inglés y castellano, para que pareciera un manual de utilidades".— Como todo gran juego de la máquina, el apartado sonoro es crucial y *Binary Battle* no defrauda en eso... ni en nada: es una hermosa vuelta de tuerca para el concepto de roguelike que cualquier amante del género debería probar.

EN EL JUEGO, UNO NO VE UNA MAZMORRA, NI CAMINOS NI PUERTAS. SOLAMENTE EL IMPERSONAL Y FRÍO ÍCONO DE UNA CARPETA INVITÁNDONOS A ABRIRLA.

Y por qué quedarse ahí y no probar también otros títulos de Haplo. En su sitio, h4plo.itch.io, pueden encontrar varias de sus creaciones: *Ooze*, *Tenebra*, *Hell Beneath* son otros títulos que, sin lugar a dudas, junto con *Binary Battle*, pasarán a estar entre los mejores juegos de la C64.



PIEL DE HIERRO, CORAZÓN DE MELÓN

Armored Core nos enseña que pilotear un mecha no solo se trata de luchar contra robots, sino que la supervivencia en un mundo devastado es una cuestión de estrategia, práctica y paciencia.

POR CAMILA CHÁVEZ

Armored Core es un juego difícil. Entrás esperando una experiencia de ciberguerra futurista en la que tu mecha se muele a golpes con otros colosos, láseres, tiros, joda loca, pero rápidamente te aplasta la realidad: si querés vivir la fantasía del robot superpoderoso, solo hay una opción, *git gud*. Es decir, la ciberguerra futurista está sucediendo; el mundo de AC es una distopía apocalíptica hipercapitalista, donde las corporaciones han destruido el planeta y forzado a la humanidad a refugiarse bajo tierra. La superficie es una zona en constante disputa entre las corpos dominantes, que se hieren sin matarse a través de mercenarios robóticos, es decir, vos. Tu armored core es una extensión de vos mismx, y como tal, arranca bien pichi. En tu primera misión te destruyen sin piedad, lo que te lleva, frustradx, a intentar mejorar el mecha. Y es entonces cuando la cosa empieza de verdad porque, en su centro, _Armored Core_ es un juego de manejo de recursos.

El sistema de customización de cores es extenso, detallado y lleno de números. Tenés que tener en cuenta las interacciones entre componentes, sus usos (¿llevo una metralleta o un módulo de mapa 3D?), su peso (si te cargás de cañones, no te vas a poder mover, al ver cómo caen las defensas en la mitad de una pelea y se te prenden fuego los módulos y el tiempo corre y no te funciona una pierna mientras gigantes armados hasta los dientes te persiguen por una maraña poligonal; estresante, pero inmersivo: después de todo, esas son las consecuencias de un mundo mercantilizado al extremo como el de _Armored Core_, destilando la vida a la cifra de la destrucción.

TU ARMORED CORE ES UNA EXTENSIÓN DE VOS MISMX. Y COMO TAL, ARRANCA BIEN PICHI. EN LA ZONA DE PELEA TAMBIÉN TENÉS QUE MANEJAR TUS RECURSOS: A VECES ES MEJOR *QUITEAR* QUE SEGUIR AVANZANDO Y DESTRUIR DEMASIADO TU MECHA.

El primer _Armored Core_ salió en 1997 para la PSX, su última iteración, _Armored Core_ VI, en agosto de 2023. Y en estos (más de) 25 años, FromSoftware nunca se corrió de su tesis principal: hay placer en el trabajo, y si querés ganar, hay que grindear.

1_ @zdezuca ve esta foto y recuerda su 386 que tantas alegrías le dio. ¡Esa sonrisa! 2_ No es el lobo del aire –que tiene su propio juego– pero el *Blue Thunder* de Commodore 64 tenía su magia. 3_ La Nintendo versión Asia estuvo más cerca de vos de lo que pensás. La caja con un mix de imágenes de Famicom y textos yankis. Igual que la consola. Son una rareza de producción venezolana. Ojo. Es de Nintendo C.A. 4_ Gracias a la página ProgJazz. Nos enteramos de que para el hit "The Logical Song" de la banda británica Supertramp, que en el momento de la grabación estaba en Estados Unidos –por eso el título del disco *Breakfast in America*–, se utilizó en el minuto 3.23 el sonido de la consola Classic Football de Mattel. Sí, esa que parece un teléfono. Es la consola. Resulta que Rick Davies, el fundador de la banda, estaba obsesionado con ella y quería grabarla. ¡Qué mejor manera de inmortalizarla que en una canción que se sigue escuchando hoy en día!

POR MARIANO KALAFATOVICH*

5 MODUS OPERANDI PARA PUNGUEAR CRÉDITOS EN LOS ARCADES

Son las 6 de la tarde de un día de semana en el arcade del barrio. Poca gente se quedó en el baile y ninguna ficha en el bolsillo. Es el momento ideal para pulir el ingenio y rapiñar un juego gratis sea como sea.

_HILO.

5 | EL HILO Y LA FICHA

El truco consistía en hacer una pequeña perforación en uno de los bordes de la ficha para luego amarrar un hilo fino y resistente. Se introducía la ficha por la boquilla y, sosteniendo firmemente el hilo, se la deslizaba lentamente por el conducto de ingreso hasta que se producía la acreditación. Inmediatamente se tiraba del hilo para que la ficha volviera a salir por donde había entrado y de nuevo se repetía el proceso. Se podía anudar el hilo alrededor de la ficha, pero la efectividad del método caía notoriamente debido a las continuas pérdidas de las fichas por la mala sujeción.

4 | EL FAMOSÍSIMO ALAMBRE

La idea era conseguir un trozo de unos 30 centímetros de tan útil material al cual le dábamos una curvatura similar a la que poseía el conducto de las fichas. Se introducía lentamente realizando múltiples movimientos laterales con el fin de accionar el microswitch con la punta y así escuchar el dulce sonido de la acreditación. Debo aclarar que los monederos de los arcades son elementos delicados y de precisión que no están preparados para semejante salvajada. El riesgo de mandar el arcade a reparación era grande, pero la alta efectividad del método hacía que valiera la pena.

_ALAMBRE.

3 | ON/OFF

El siguiente método que usábamos en esos años era apagar y encender el videojuego elegido unas cuatro o cinco veces en el lapso de un segundo. Esto generaba una suerte de locura en los viejos circuitos integrados con resultados imprevisibles que variaban entre el "cuelgue" total del juego hasta la acreditación de alguna partida. La desventaja era su baja efectividad y la posibilidad alta de que el arcade quedara inutilizado hasta la llegada del técnico.

_ON/OFF.

2 | MAGICLICK

El próximo método que voy a describir es bastante cuestionado en su efectividad. Me refiero al uso del magiclick contra la caja de fichas. Simplemente aplicábamos la chispa generada por el tan conocido artilugio de cocina sobre alguna de las partes metálicas con el fin de producir ruido eléctrico sobre la placa electrónica. La idea era intentar volver locos a los integrados y así esperar algún crédito caído del cielo. Posibilidades de quemar una placa: altas.

_MAGICLICK.

1 | INGENIERÍA SOCIAL

Este método dependía fuertemente de la credibilidad que tuviéramos como clientes. Se basaba en el simple acto de manguear una ficha. Bajo el pretexto de "me comió una ficha" o el siempre eficaz "estaba jugando y la máquina se reinició sola", este método nos ponía muy cerca de poder jugar gratis.

* *Analista de sistemas, personal técnico de Conicet, explorador antártico. Soy tan viejo que aprendí a programar en una TRS-80.*

▪ HORROR PIXELADO

COMO MENCIÓN ESPECIAL, NO QUIERO DEJAR DE CITAR EL MUNDIALMENTE CONOCIDO "PLOMITO". ¿QUIÉN NO SE HA PASADO HORAS BUSCANDO ARANDELAS, PLOMOS, CHAPITAS O CUALQUIER ELEMENTO REDONDO, PESADO Y LO SUFICIENTEMENTE FLEXIBLE PARA COPIAR LAS RANURAS DEL MONEDERO Y ACREDITARNOS UN JUEGO? PARA TODO AQUEL CAÍDO DEL CATRE QUE NUNCA HIZO DESAPARECER LA BOLSA DE ARANDELAS DEL TALLER DE NUESTRO PADRE, LA IDEA ERA FABRICARNOS LAS FICHAS CON DICHOS ELEMENTOS DE DESCARTE. UNA TIJERA Y UNA PINZA ERAN SUFICIENTES PARA MOLDEAR NUESTRA CREACIÓN. LUEGO DE QUE LA MONEDA MÁGICA PASARA POR LA BOCA DEL MONEDERO, SOLO TENÍAMOS QUE REZAR PARA QUE EL PESO DE LA SÍMIL FICHA CONVENCIERA AL MONEDERO DE QUE SE TRATABA DE UNA ORIGINAL. LA EFECTIVIDAD DEPENDÍA PURA Y EXCLUSIVAMENTE DE NUESTRA HABILIDAD Y ESPÍRITU CIRUJA.

CHESTER CHEETAH

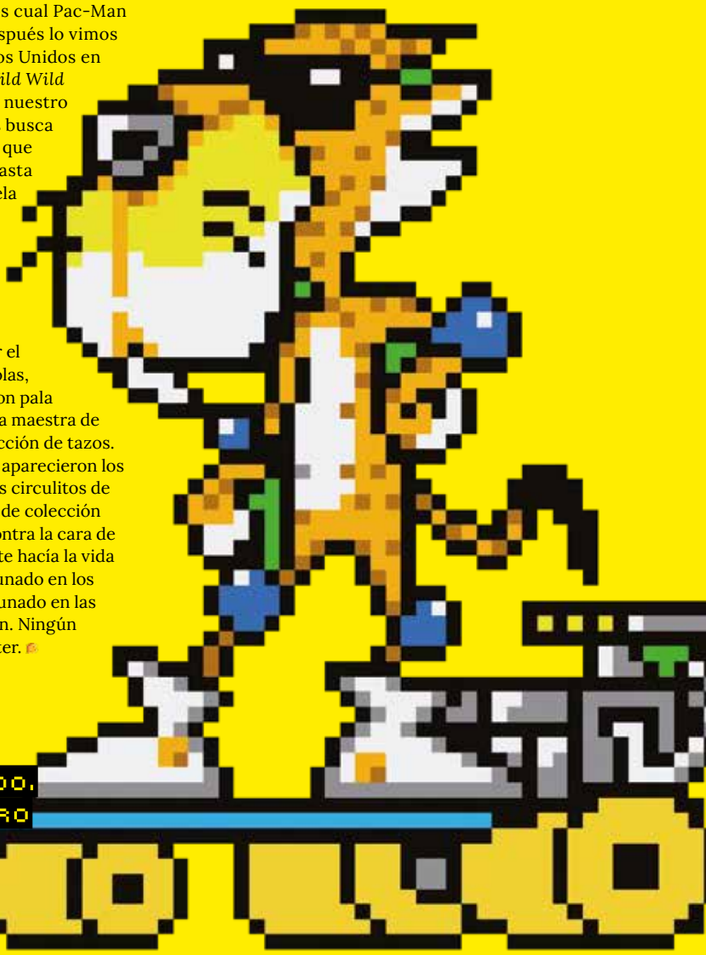
¿Se acuerdan de Chester? No, no volvió en forma de tazos con olor a chizito, pero el felino con más onda de nuestra infancia se merecía un cuadro de honor entre los personajes icónicos de esta sección.

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

FICHA TÉCNICA

NOMBRE: CHESTER CHEETAH.
AÑO DE NACIMIENTO: 1986.
TAZO GANADOR: DIEGOCHESTER.
DEPORTE FAVORITO: SKATING.
ADEREZO FAVORITO: CHEDDAR.
FRASE DE CABECERA: "RADICAL, DUDE!".
COLESTEROL (LDL): 200 MG/DL.

Buena parte de aquellos que vivimos nuestra infancia durante los gloriosos años 90 supimos esperar la hora del recreo escolar con una ansiedad inigualable. Porque salir a copar el patio del colegio tenía entre una de sus principales atracciones la oportunidad de comprarse un paquete de Frenchitas (la gilada elegía las Ruffles). Pero lo interesante no pasaba tanto por el placer que generaba la comida chatarra de aquel entonces (seamos sinceros, las golosinas tenían mejor gusto durante el reinado de Carlitos), sino por descubrir el tazo que tuviese a la chita de nombre Chester dando vueltas por el mundo o realizando alguna hazaña deportiva. Hablamos del felino más canchero del menemismo, aquel que borró a Fido Dido de las publicidades y se definió como la mascota oficial de toda la línea de Pepsico Snacks. Su pose con aires de estrella del hip hop acaparaba las bolsitas de los Cheetos (Chitos hablando en criollo) y hasta el día de hoy es el personaje indiscutido en el universo de los aperitivos salados. Pero antes de romperla con el negocio de los tazos, probó suerte en el mercado pixelado, donde se convirtió en el Perro Poochie de los videojuegos. Primero lo vimos buscando las partes de su moto púrpura en *Chester Cheetah: Too Cool to Fool* (1992), un plataformero precario que hacía ver a los jueguitos que traía la revista *Billiken* como prototipos de LucasArts. Allí manejamos al pobre de Chester avanzando con una lentitud insoportable, además de unas escasas referencias al universo de Pepsico (¿tan difícil era llenar la pantalla de chizitos para ir devorándolos cual Pac-Man desenfrenado?). Después lo vimos atravesar los Estados Unidos en *Chester Cheetah: Wild Wild Quest* (1993), donde nuestro astro de las frituras busca las partes del mapa que lo ayuden a llegar hasta Hip City. Esta secuela no hizo más que ponerle fin a su carrera en el mundo de los videojuegos para nunca más regresar. Luego de aquel corto paso por el negocio de las consolas, Chester la levantó con pala gracias a la maniobra maestra de sacar su propia colección de tazos. Ni hablar de cuando aparecieron los que eran en 3D. Unos circulitos de plástico engrasados de colección que podías lanzar contra la cara de ese compañero que te hacía la vida imposible. Desafortunado en los jueguitos pero afortunado en las góndolas del almacén. Ningún paparulo, este Chester.



ANTES DE ROMPERLA CON EL NEGOCIO DE LOS TAZOS, PROBÓ SUERTE EN EL MERCADO PIXELADO, DONDE SE CONVIRTIÓ EN EL PERRO POOCHIE DE LOS VIDEOJUEGOS.

LOS PRIMEROS OTROS MUNDOS POSIBLES

La virtualidad hoy es definitivamente una parte de nuestra realidad. El avance acelerado de estas tecnologías parece apabullante, y sus implementaciones en el mundo del entretenimiento cada vez son más sofisticadas. La empresa Virtuality fue la responsable de algunas de las primeras de ellas, y nuestro querido Sacoa las alojó a comienzos de la década del 90.

POR SOFÍA CHECCHI

Como sucede con muchas experimentaciones con nuevas tecnologías, las primeras incursiones que se hicieron en realidad virtual eran excesivamente costosas. A fines de los 80, VPL Research (la empresa fundada por Jaron Lanier, quien acuñó la denominación "realidad virtual") desarrolló un traje completo con sensores de movimiento, cuyo único subproducto comercializable fue el hipersimplificado Power Glove para NES. Si bien fue un éxito en ventas, su rendimiento era bastante pobre y no se parecía en nada a las experiencias inmersivas que prometía.

Un muchacho inglés, fascinado por estos desarrollos, decidió empezar en un garaje de Leicester su propia empresa de realidad virtual: W Industries. Jonathan Waldren estaba decidido a optimizar lo que estaba hecho hasta el momento, pero ningún inversor se quería meter en un proyecto tan incierto. Con su quinto prototipo logró ganar el premio británico a "mejor tecnología emergente", y eso le aseguró la notoriedad para que su emprendimiento creciera. Con el cambio de década y un futuro resplandeciente, W Industries pasó a llamarse Virtuality, y estaba lista para romper cualquier barrera entre la realidad y la imaginación.

Futures made of virtual insanity

Virtuality dio a conocer su sistema de realidad virtual, el 1000, en la exhibición Computer Graphics '90. El invento (que corría sobre una Amiga 3000) venía en dos presentaciones, dos tipos de "pods" con casco: el SU (por *stood up*), en el que había que pararse en un corralito circular, y el SD (*sat down*), en el que se podía sentarse y controlar los mandos a cada lado. Estos chiches seguían siendo carísimos, pero algunas grandes corporaciones como la Telecom inglesa (que ya aspiraba a videollamadas en esa época) y Ford le dieron su confianza al potencial de la virtualidad.

Al año siguiente, Virtuality produjo una variante del 1000 para entrar de lleno en la industria de los videojuegos: el 1000CS, por *cyberspace*, y su versión SD. Lanzaron cuatro juegos exclusivos para el CS y cinco para el SD. Su irrupción causó un furor propio de una revolución. Los arcades ahora tenían una entrada a otro mundo.

SER PARTE. la apertura del primer centro de Virtuality en St. Louis, en 1992.

ALIENS. Jonathan Waldren orgulloso de su chiche.

OFICIAL CANNATA. Arriba: lo que veía Cristian. Abajo: la foto que registró el primer vuelo.

Volar un avión de guerra en Mar del Plata

La expansión de los arcades de realidad virtual arribó a nuestro país en 1993, cuando Sacoa trajo los 1000SD con el juego *Flying Aces* a su sede madre, el subsuelo de ensueño de la peatonal San Martín de Mar del Plata. Cristian Cannata, marplatense, nos cuenta: "En esa época recién aparecía Internet y había en el aire un *hype* enorme por todo lo relacionado con la informática, y en especial con la realidad virtual. Se usaba la palabra 'virtual' para todo". Los cuatro pods estaban ubicados en el entrepiso al que se accede desde las escaleras a Rivadavia, y la primera vez que los vio, Cristian se emocionó tanto que quiso volver al día siguiente para registrar la experiencia de juego con una foto.

Cargados los 5 peso-dólares que costaban los 5 minutos de juego en la novedosa tarjeta de Sacoa, Cristian se dispuso a esperar su turno para jugar. "El casco (que tenía auriculares y micrófono) te lo ponía una empleada y te decía que si tenías mareos o algún síntoma raro, avisaras y te lo sacaban enseguida". El *Flying Aces* consistía en "pilotar un avión a hélice con doble ala, había que levantar vuelo y, ya en el aire, buscar a los otros participantes del juego y tratar de derribarlos disparando con una ametralladora". Lo primero que hizo Cristian fue mirar a su alrededor: "¡Funcionaba en tiempo real y tomaba el movimiento!". Cristian combatió algunos minutos contra los otros dos jugadores, pero después se dedicó a mirar el paisaje. "Pasados los cinco minutos, escuchabas la voz de la empleada que te avisaba que te iba a sacar el casco para que te mentalizaras y no te diera un shock por pasar de lo virtual a lo real sin previo aviso".

LA PRIMERA VEZ QUE CRISTIAN VIO EL *FLYING ACES*, SE EMOCIONÓ TANTO QUE VOLVIÓ AL DÍA SIGUIENTE PARA REGISTRAR LA EXPERIENCIA CON UNA FOTO.

No hay lugar como el hogar

Con el éxito de estos juegos, muchos otros quisieron probar suerte en el mundo virtual. Virtuality colaboró con Atari para desarrollar un casco para la consola Jaguar, pero no cumplió con las expectativas de los estadounidenses y sufrió el mismo destino que Sega VR: jamás salió al mercado. Hubo dos modelos más de arcades, 2000 y 3000, que –como sucedió con todos los arcades– se vieron eclipsados por el *boom* de las consolas hogareñas y las PC. En 1997, Virtuality se declaró oficialmente en quiebra. Un ascenso y una caída igual de vertiginosos.

DE DORAPA. La 1000SU en una de sus primeras convenciones.

EL SONIDO DE LA MELANGE

Porque el pueblo de *Replay* lo pidió, inauguramos esta sección de música de videojuegos hablando de la saga *Dune* y sus drogas auditivas en diversas plataformas del gaming.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

EL UNIVERSO MUSICAL DE *DUNE* PROPUESTO POR PICQ Y ULRICH ESTÁ EN CLARA CONSONANCIA CON EL MUNDO SCI-FI MÍSTICO, ONÍRICO, SHAMANÍSTICO DE LA NOVELA.

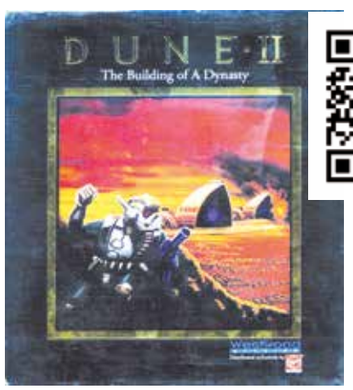
La saga de *Dune* nació en los videojuegos en el año 1992 de la mano de un prolífico estudio francés, Cryo, cuyos miembros venían dando vueltas en los videojuegos desde hacía un buen rato. Puntualmente, nos interesan dos de ellos, Philippe Ulrich, músico y productor, y Stéphane Picq, compositor y también músico. Ambos ya habían trabajado antes en otros títulos que resultan oscuros por ser muy propios del mercado europeo: *Captain Blood* y *Purple Saturn Day*, dos juegazos de culto.

Originalmente para PC y Amiga, ese primer juego saldría para Mega-CD un año después, siempre bajo la dirección sonora de Stéphane Picq. En esas tres versiones, la música tiene sus claras diferencias propias de los chips de sonidos. Todas comparten algunos temas en común, siendo la versión de Amiga la que posee tan solo 3 tracks: "Wormsign", "Freemen" y "Ecolove"; este último solo está presente bajo esa plataforma. Por supuesto que a diferente plataforma, diferente sonido. Mas lo claro de la propuesta de Picq es la consistencia y coherencia: todas suenan distintas, pero nos transportan al universo herbertiano de *Dune*. La atmósfera lisérgica de la especia, los viajes en ornitóptero a través del desierto, los gigantescos sietches fremen, todo está presente en una mezcla de chiptune, música FM y de orquesta. El universo musical de Dune propuesto por Picq y Ulrich está en clara consonancia con un mundo sci-fi místico, onírico, shamanístico, tal cual plantea la novela. Por otro lado, en las versiones de PC sucedía lo que siempre en ese entonces: a diferente placa de sonido, diferente calidad, y en eso la versión de la Roland MT-32 se lleva todos los premios. Posterior a la salida del juego, Picq y Ulrich lanzaron un álbum llamado *Spice Opera*, con toda la música que habían producido para el juego. Hace unos meses, Picq y Ulrich remasterizaron ese disco y lo relanzaron en su *bandcamp*.

He who controls the spice controls the universe

Casi en paralelo sucedía el desarrollo de *Dune II: The Battle for Arrakis*, aunque sin que Cryo supiera, ya que Westwood Studios estaba trabajando en una secuela completamente distinta. Como ya sabemos, estamos ante el nacimiento de los RTS como género consagrado, y para esta ocasión el compositor iba a ser nada más y nada menos que Frank Klepacki, reconocido posteriormente por la creación de la música del *Command & Conquer*. Para *Dune II*, trabajó con Dwight Okahara y crearon algo radicalmente distinto a la propuesta de Picq y Ulrich. Aunque por estas pampas lo más común era jugarlo en silencio: para la salida del juego, en Argentina no era tan común tener una placa de sonido. No obstante, el soundtrack está ahí y se sienten dos cosas: en primer lugar, el pasaje a otro tipo de música, más digital y cercana al estilo del CD; en segundo lugar, el cambio de género. Ya no estábamos en un juego de exploración, sino en uno de guerra. Lo contemplativo, místico, psicodélico de la lisergia de la melange quedaba reducido tal vez a la música de los menús, mientras que en los momentos de controlar tus bases y reventar enemigos todo se ponía más movido. Incluso esta variación cala fuertemente si pasamos a la versión de consola. En la Sega, el juego es más frenético y veloz, por lo que la música sigue ese tono. Incluso jugándolo con joystick, el gameplay es más rápido, a comparación de la lentitud de la versión de PC. Y eso se traslada al OST, que tiene otra velocidad y cadencia. En los 16 bits todo va más a las chapas, palo y a la bolsa, tanque y cuetazos, nada de psicodelia y misticismo. Esto es Arrakis, vieja, dame la especia o te reviento a tiros. Esto hace que el *Dune II* sea más "rico" con relación al soundtrack, ya que en el *Dune* de Cryo todos los temas sonaban más o menos igual, con perdón de los chiptuneros más exquisitos. Aunque es cierto que Picq y Ulrich imaginaron un universo sonoro más en consonancia con lo que Herbert, el autor de la saga, cuenta en sus novelas.

TAPAS. La cara de los soundtracks. A la izquierda, Amiga, abajo PC y arriba, el CD de la música de la película *Dune* de Lynch.



▪ PLAYLIST

LAMENTABLEMENTE, TODAVÍA NO IMPRIMIMOS *REPLAY* EN TARJETAS MUSICALES, PERO ESO NO NOS IMPIDE DEJARLES UN QR CON UNA PLAYLIST QUE ARRANCA CON EL TEMAZO "DANCING GALAXY", DE ASTRAL PROJECTION. LUEGO DE ESO, TENDRÁN LOS DISTINTOS SOUNDTRACKS DE PLATAFORMAS Y PLACAS DE SONIDO AQUÍ MENCIONADOS MÁS UN PLUS QUE ENCONTRÉ HACIENDO LA NOTA: UN DEMAKE DEL *DUNE 2* PARA NES, QUE USA LA VERSIÓN DE MEGA DRIVE COMO BASE.

DOS · TAITO · 1989

La década de las películas de Rambo cerraba con este turbulento shooter de scroll horizontal automático repleto de acción, emoción violenta y mucha bota. *Operation Wolf* vio la luz de la mano de Taito en 1987, se volvió un éxito total en los arcades durante 1988 y se porteó a todo lo que tuviera pulso (procesamiento) en los años siguientes. Las casas de computación y de copia de diskettes lo regaron por estas tierras como una ráfaga de metrallas sobre la selva vietnamita. Es uno de los primeros juegos de tiros en tener una historia que conecta los escenarios con la inclusión de algunas ilustraciones, aunque la verdad es que nadie nunca le dio mucha importancia. Dame más granadas, mejor.

POR EZEQUIEL VILA

LA VIDA ES SUEÑO

Si las puertas de la percepción se abrieran, como especulaba William Blake, quizás encontraríamos un disco corriendo *LSD: Dream Emulator*. Hablamos con Osamu Sato, el artista japonés detrás de esta anomalía en videojuego.

POR HERNÁN PANESSI

La Real Academia Española define el adjetivo "desconcertante" como "algo que produce desconcierto o perplejidad" y "que pervierte, deshace el orden o la composición de algo". Por caso, si algún día la RAE decidiera revisar su definición, bien podría sumarle la acepción *LSD: Dream Emulator*, un videojuego de PlayStation que amuchó un culto y que, también, se yergue como lo más extraño jamás visto. Un juego, digamos, desconcertante.

"Creé *LSD* como una obra de arte", avisa el artista japonés Osamu Sato. Y es curioso porque, si bien existen los videojuegos para jugar de trippy, el *LSD: Dream Emulator* es un juego sobre los viajes psicodélicos. Y aunque parezca un chiche pop, este videojuego salió publicado comercialmente: estuvo en tiendas, se compró, se "jugó". Y es, probablemente, el más extraño y pesadillesco que se haya editado para la poderosa e hiperpopular consola de Sony. El videojuego creado por Sato, basado en el diario de sueños de Hiroko Nishikawa y desarrollado por Asmik Ace Entertainment, salió publicado en el año 1998 y hace apenas unos meses cumplió sus primeros 25 años de vida.

MAL VIAJE es cuando terminás en la habitación empapelada con Wendy Sulca del bebé gigante luchador mexicano.

Esto no es un juego

A la sazón, el objetivo del *LSD* es pasear y explorar las profundidades de las ensoñaciones. Así se abren paso los ambientes extraños, las apariciones deformes y los patrones sonoros perturbadores. Una mezcolanza que da curiosidad, pero muuucho más, da miedo.

"Creo que los aficionados a los fichines se sentían confundidos por unos juegos que no tenían ningún propósito. Sin embargo, el eslogan del *LSD* era 'Esto no es un juego', así que la reacción fue la esperada", se escuda el enigmático artista japonés.

"EN AQUELLA ÉPOCA ME INTERESABA LA POSIBILIDAD DE EXPRESAR GRÁFICOS ESPACIALES EN 3D Y SONIDO EN TIEMPO REAL", DESCRIBE SATO.

La presencia omnisciente del *LSD: Dream Emulator* en foros internteros y redes sociales flota como un objeto fetichista de culto. Pasa el tiempo y su figura se engrandece más y más. Conseguirlo en físico puede costar unos miles de dólares y jugarlo emulado puede ser una experiencia de temer.

¿Qué es el LSD?

Curiosamente, el "LSD" del título no se refiere a la droga alucinógena (lysergsäure-diethylamid, bah), sino que se referencia en "In Linking, the Sapient Dream" (enlace, el sueño sapiente, ¿será así?), tal y como figura en la intro cinemática del juego.

Pero, bueno, vamos, dale: el hipervínculo está a mano. La mención al "LSD" en su título no puede ser gratuita. Clickbait antes del clickbait. "No es un juego propiamente dicho. Sin embargo, en aquella época me interesaba la posibilidad de expresar gráficos espaciales en 3D y sonido en tiempo real", describe Sato a propósito de su extraña criatura.

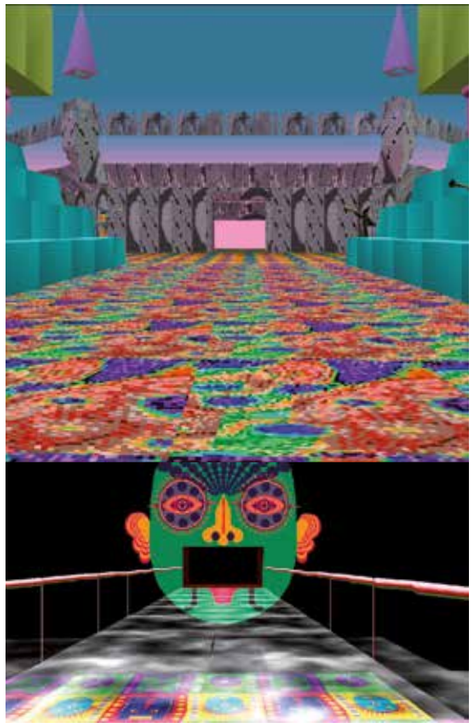
Incomprensible y, también, vamos a decirlo, algo maravilloso. "Desde el momento de su lanzamiento, pensé que sería bueno que se convirtiera poco a poco en un videojuego de culto. No obstante, me sorprende que haya tanta tela para cortar, incluso que me hagan esta entrevista tantos años después", cuenta Sato.

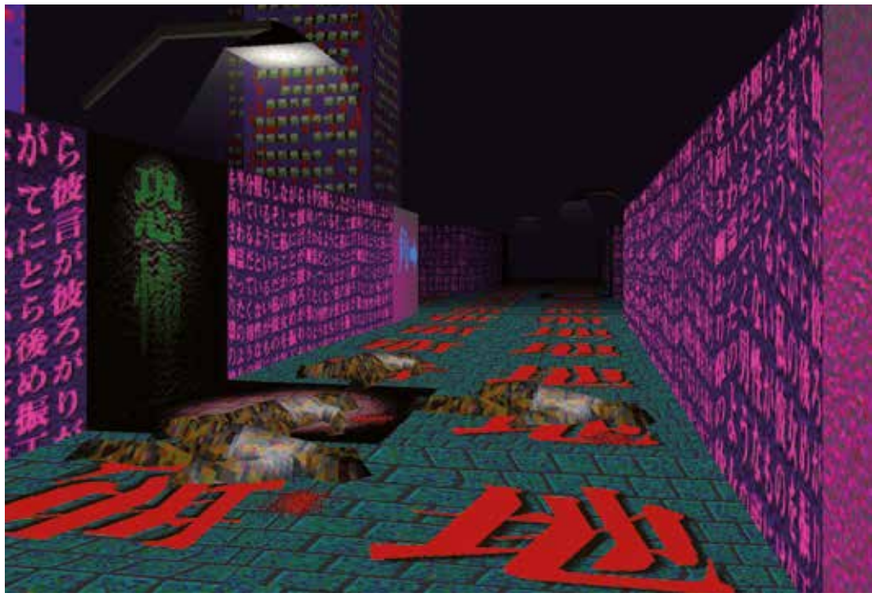
Y los sueños, sueños son

Y si el mundo de los sueños comprime tanta irracionalidad como irrealidad, la intención de *LSD: Dream Emulator* es jugar sobre ese límite de acontecimientos cognitivos, sensoriales y emocionales. Moverse con una soltura insólita sobre esos flejes. Y él, ¿qué sueña? "Cuando me despierto por la mañana, se me olvida todo". ¿Entonces? "Se podría decir que me interesa el mundo de los sueños, pero también puedo decirte que no. Es difícil de decir". Entretanto, para seguir en la senda de las curiosidades, el multifacético Osamu Sato se posiciona casi en la vereda opuesta del gamer: "Los videojuegos no me interesan en absoluto. No tengo tiempo para cumplir objetivos ni para buscar tesoros. No juego a nada, así que no tengo tiempo para cosas tan molestas".

Un proyecto psicodélico y transmedia

A caballo de la retromanía, la presencia de *LSD: Dream Emulator* en la discusión pública (y excesivamente pop) coloca a Sato en una centralidad, digamos, insólita. En su momento, de hecho, había lanzado su "obra" en tres medios de comunicación al mismo tiempo: videojuego, CD y exposiciones gráficas y musicales. Todos paridos del mismo seno alucinógeno, estridente y colorido. "Se convirtió en un tema candente entre la gente a la que le gusta cierta subcultura", trata de explicar el músico y artista. En su momento, Sato lanzó una aplicación para iPhone que permite hacer dibujos combinando formas y creando personajes. Y ahora, está ocupado haciendo obras de arte y música electrónica experimental. ¿Y volvería a los videojuegos? "No, por ahora no". Y con las drogas, ¿cómo se lleva? "Soy antidrogas. No me drogo en absoluto. Puedo colocarme creando mi trabajo sin depender de esas cosas". La vanguardia es así.





PAC-MAN

EL ACTO DE COMER, MÁS ALLÁ DE SU FUNCIÓN NUTRICIONAL BÁSICA, ES UN DISPARADOR DE SENSACIONES EN NUESTROS SENTIDOS Y PUEDE SER UNA FUENTE INESPERADA DE CREATIVIDAD. TŌRU IWATANI, JOVEN EMPLEADO DE NAMCO, EXPERIMENTÓ ESTO DE PRIMERA MANO CUANDO, CANSADO DE LA MONOTONÍA DE LOS SHOOTERS EN LOS ARCADES DE LOS AÑOS 70, ENCONTRÓ LA CHISPA DE CREATIVIDAD DESPUÉS DE DISFRUTAR DE UNA GRANDE DE MUZZA EN EL MEDIO DE TOKIO. FUE ASÍ COMO NACIÓ UN NUEVO ÍCONO EN LOS VIDEOJUEGOS QUE CAMBIARÍA PARA SIEMPRE LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO. METAMOS UNA FICHA, MASTIQUEMOS ALGUNOS PUNTOS Y CUIDADO CON LOS FANTASMAS.

Nacido en 1955, Tōru creció en las afueras rurales de Tokio siendo parte de la generación posguerra que transformaría por completo los valores y gustos culturales respecto de las generaciones anteriores. Inspirado por la cultura juvenil de otros países, adoptó tendencias internacionales como la ropa de moda, la música y las filosofías pacifistas, que marcaron profundamente su vida. Durante sus años universitarios, influenciado por el rock y otras corrientes culturales occidentales, Tōru y sus amigos solían pasar el tiempo libre en las terrazas de los centros comerciales que contaban con máquinas que operaban a fichas, y allí conoció y se enamoró de los pinballs. La adrenalina de estos juegos, sus luces y el arte que rodeaba estas máquinas alimentaron su pasión por los juegos arcade de todo tipo. Con el empuje de esta pasión y en plena búsqueda laboral, Iwatani se topó con un anuncio de una empresa llamada Namco, que estaba en la búsqueda de nuevos talentos para desarrollar videojuegos arcade innovadores; no dudó en presentarse y quedó contratado. Este escenario se transformaría en el terreno fértil de Tōru para dar rienda suelta a su creatividad dentro del gigante de Japón.

La historia de Namco (Nakamura Seisakusho Co., Ltd.) se remonta también a 1955, como operador de máquinas recreativas que funcionaban con monedas. Su fundador, Masaya Nakamura, demostró ser un hábil negociante de la época para establecer acuerdos comerciales, incluyendo una asociación clave con Disney en 1965 y la adquisición de la división japonesa de Atari en 1974, la cual estaba atravesando dificultades financieras. Estas decisiones estratégicas sentaron las bases sólidas que Namco necesitaba para establecer conexiones entre Japón y Estados Unidos. De esta manera, los primeros cabinets yankees como *Breakout* (1976) llegaron a Japón, lo que marcaría el inicio de un intercambio bidireccional en la industria de los videojuegos entre ambos países.

Vaya que le gustaban los pinballs al amigo japonés, ya que su primera creación bajo el ala de Namco se llamó *Gee Bee* (1978), un videojuego con forma de *flipper* virtual que copiaba los movimientos de *Pong* (1972) pero en pantalla vertical, con bloques destruibles como el futuro *Arkanoid* (1986) y distintos objetivos en pantalla para sumar carambolas y puntos con gráficos bien de la época. Si bien el juego no alcanzó los objetivos comerciales deseados, sí fue el precursor de los juegos tipo laberinto que aprovecharían tanto Namco como otras empresas para los consumidores.

El paku-paku del pueblo

Con el propósito de ampliar el espectro adulto consolidado en los grandes salones de arcade en aquel entonces, en 1980 Tōru se propuso crear un videojuego para un público más amplio, incluyendo a las mujeres, jugadores casuales y niños. Con este fin, diseñó un personaje con forma de pizza con una porción faltante, coloreado de amarillo, lo que lo hacía más amigable y menos intimidante que los juegos de disparos frenéticos de aquel entonces. Además, optó por elementos de juego simples y mecánicas accesibles, como la acción de "comer" los puntos, en lugar de asesinar a enemigos arriba de naves espaciales o tanques de guerra de escasos píxeles.

A este juego lo bautizó como *Puck-Man*, haciendo referencia a la onomatopeya japonesa "paku-paku", que describe el sonido de abrir y cerrar la boca rápidamente. Esta mecánica de devorar las frutas, los puntos o a los enemigos perseguidores en pantalla al ritmo sonidero del paku-paku contribuyó a su carácter distintivo y gran popularidad desde su lanzamiento en formato cabinet en la tierra del sol naciente.

Debido al abrumador éxito de *Puck-Man* en Japón, Namco decidió exportarlo a EE. UU. en el mismo año, aunque con algunos ajustes. La razón principal detrás de estos cambios fue que el nombre "Puck" podría ser objeto de vandalismo o burlas si se reemplaza la letra "P" por una "F", creando un término potencialmente ofensivo para el público. Para evitar este problema, Namco decidió cambiar el nombre del juego a *Pac-Man*, que sería el nombre definitivo del simpático comecocos hasta la fecha. De la mano de Namco en Japón y Bally Midway en EE. UU., el juego la rompió toda en ambos países, vendiendo decenas de miles de máquinas solo el primer año y transformándose rápidamente en la primera fascinación de muchos jugadores de todas las edades, extrapolando la diversión y adicción de jugar este videojuego a bares y otros sitios poco convencionales como lavaderos o consultorios odontológicos.

Un cocktail de píldoras energizantes, frutas y... fantasmas

Pac-Man, como buen clásico arcade ochentero, es uno de esos videojuegos que resultan fáciles de aprender pero difíciles de dominar. Su acción frenética dentro del laberinto, junto con su sonido estridente característico, tiene dos objetivos bien claros: hacer la mayor cantidad de puntos y evitar ser atrapado por los fantasmas enemigos. La destreza por los pasillos del juego nos obliga a depender de los ítems que nos ayudan a acumular puntos, regla de oro en los videojuegos arcade, y a prolongar la duración de la partida unos minutos más. Elementos como las frutas, la nave de *Galaxian* (un guiño de Namco al famoso matamarcianos lanzado un año antes, en 1979), una campana y una ▶▶

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

llave son parte de la dieta del comecocos para aumentar el score. La única vida extra se obtiene al alcanzar los 10.000 puntos, y si bien el laberinto no cambia en ningún momento, es la práctica y la mejora continua lo que permite aumentar la puntuación y superar nuestros desafíos, a pesar del aumento de la dificultad.

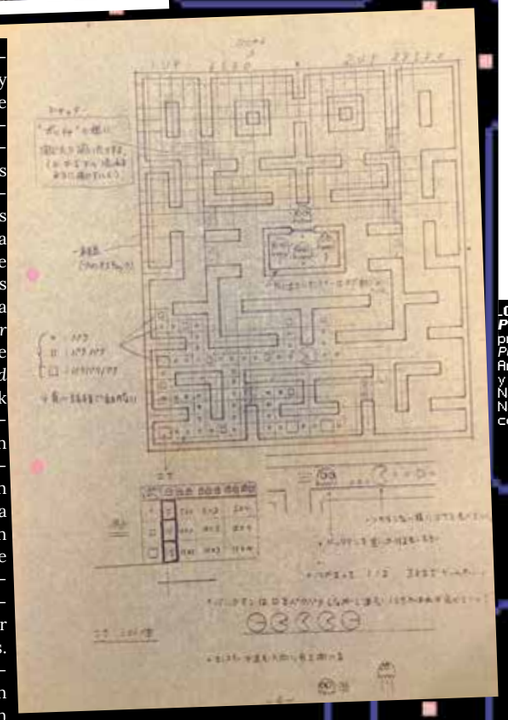
En cuanto a las cuatro píldoras grandes que Pac-Man puede consumir y que asustan a los fantasmas, Tōru se inspiró en la serie de animación *Popeye el marino*, de principios de los años 60. Esta mecánica emula el efecto que tenía el marinero, que, al estar encerrado o maltrecho, recurría a comer su espinaca, que le otorgaba el poder y la valentía necesarios para enfrentarse a su Némesis, Brutus, y otros enemigos para vencerlos. Trasladado al videojuego, la simpleza de comer estas píldoras para sumar los puntos y evitar a los cuatro fantasmas ponía a prueba los reflejos del jugador, lo que lo convertía en un desafío adictivo desde la primera ficha.

Respecto a los perseguidores fantasmales dentro del laberinto, el señor Iwatani se inspiró en las animaciones de época como *Casper: the Friendly Ghost* y también en los comportamientos del ser humano. Entendiendo que como especie en este mundo atravesamos estados emocionales como el miedo o la valentía, duplicó estas acciones en patrones de movimientos en los fantasmas que se transforman en períodos de persecución agresiva a Pac-Man o bien momentos de evasión y escapatoria. A estos enemigos los llamó Shadow (Blinky), Speedy (Pinky), Bashful (Inky) y Pokey (Clyde), presentes en el modo de atracción del videojuego antes de que metamos la primera ficha. Es característico ver en juegos de esa época que los modos de atracción se transforman casi en manuales de uso de lo que hay que hacer cuando jugamos, y si prestamos atención a los nombres de los cuatro fantasmas, tendremos pistas de las instrucciones y los comportamientos bien definidos que tiene cada uno en la persecución al devorador de bolitas. Shadow (color rojo) es el kapanga de la banda y se encarga de perseguir y pisarle los píxeles a Pac-Man sin respiro. Speedy (color rosa) trata de cortarle el paso al jugador anticipando sus movimientos a pura velocidad y reiterados cambios de dirección, haciendo una especie de sanguchito junto con Blinky para encerrarte, que pierdas y que el mueble se coma la primera puteada. Por el contrario, Bashful (color celeste) posee comportamientos más impredecibles, intentando sorprender con una estrategia tan larga como elaborada. Por último, está Pokey (color naranja), cuyas instrucciones son más aleatorias y menos agresivas en comparación con sus compañeros, y si bien puede parecer que está en un pumpleañito con movimientos erráticos por los pasillos del laberinto, puede darnos la sorpresa y llevarse un comecocos de recuerdo. Esa dinámica pendular de persecuciones y escapatorias dentro del escenario, tan hermosa como injusta, encajó en el esquema planteado por Namco de que cada partida con una ficha debía durar entre 3 y 5 minutos, sin *continues* y con el puntaje como único premio. Arcade de máxima pureza.

Un pirata loco llamado Otto

Mientras *Pac-Man* la rompía en Japón y EE. UU. con locales abarrotados de gente jugándolo, una empresa desconocida lo cambiaría todo. General Computer Corporation (GenComp) era un pequeño grupo de estudiantes del Instituto Tecnológico de Massachusetts que, a finales de los años 70, se dedicaban al desarrollo de hardware para modificar y hackear juegos arcade. Estos "kits de mejora" se agregaban a las placas internas dentro de los muebles y, a pedido de algunos operadores oscuros de los salones, se realizaban modificaciones para ofrecer nuevos modos de juego y, sobre todo, aumentar la dificultad de algunos títulos que venía desgastada. El ejemplar más destacado de ese momento fue la magnífica adaptación llamada *Super Missile Attack*, una conversión sobre el juego original *Missile Command* (1980) lanzado por Atari. Este hack presentaba una experiencia renovada en el juego como los cambios en los enemigos y desafíos de dificultad más elevados que rompían con los patrones del juego original. Esta nueva propuesta captó la atención de los jugadores (y operadore$) de aquel entonces, resultando en mejoras significativas en las recaudaciones de los salones arcade sin hacer grandes cambios en los gabinetes. Rápidamente, GenComp se la vió peluda con los de Atari, amo y señor en la industria del entretenimiento en EE. UU., ya que los demandaron por derechos de autor. A pesar del litigio legal que batallaron, llegaron a un acuerdo: Antes de comercializar el kit, GenComp tenía que obtener el permiso del fabricante de cada kit de mejora que diseñaba por cada videojuego.

_PONG + ARKANOID = *GEE BEE* (1978). El primer videojuego creado por Iwatani y el póster de época.



EL NOMBRE ES UNA REFERENCIA A LA ONOMATOPEYA JAPONESA 'PAKU-PAKU', QUE DESCRIBE EL SONIDO DE ABRIR Y CERRAR LA BOCA RÁPIDAMENTE.

Con la fama de *Pac-Man* por las nubes, era el candidato perfecto para que GCC lo hackeara, y lo hicieron, rompiendo la repetición de este al introducir 4 nuevos laberintos y nuevos personajes. *Pac-Man* ahora tenía ojos y piernas para corretear, los fantasmas pasaron a ser unos bichos con antenas y con nuevos nombres, las frutas se movían por todos los pasillos y estos últimos sumaron dos túneles de escapatoria. El juego en sí se notaba más fresco que la versión original, pero el cambio más invisible e importante fue en el comportamiento de nuestros coloridos perseguidores: los patrones de movimiento de los bichos ahora son aleatorios, y con ello se terminaron los puntos ciegos de Pac-Man que servían para esconderte para siempre de los enemigos. El juego en sí traía todos esos cambios y algunos más, como los "shows" (ahora les dicen cutscenes) en los que el loco de Otto vivía una historia de amor con una compañera, con el paso del juego él la persigue y en algún punto logran tener un bebé.

_CHOCHOS CON EL *PUCK-MAN*. Izquierda: primeros bocetos de *Puck-Man*. Arriba: Toru Iwatani y el presidente de Namco, Masaya Nakamura, a comienzos de los 80.

ENTENDIENDO QUE COMO ESPECIE EN ESTE MUNDO ATRAVESAMOS ESTADOS EMOCIONALES COMO EL MIEDO O LA VALENTÍA, REPLICÓ ESTAS ACCIONES EN PATRONES DE MOVIMIENTOS EN LOS FANTASMAS QUE SE TRANSFORMAN EN PERÍODOS DE PERSECUCIÓN AGRESIVA A PAC-MAN O BIEN MOMENTOS DE EVASIÓN Y ESCAPATORIA.

El eco de esta engañifa llegó rápidamente a las oficinas de Bally Midway, que, a pesar del disgusto inicial, vio un gran potencial en el Pac-Man con patas truchado. Resulta que fueron los de GCC los que se presentaron en las oficinas del gigante de EE. UU., y tras reuniones técnicas y ensayos exitosos, llegaron a un acuerdo: adquirir algunos kits de *Crazy Otto*, montarlos en muebles arcade de *Pac-Man* y ubicarlos en un puñado de salones en Massachusetts y Chicago para ponerlos a laburar y evaluar el impacto entre los jugadores.

Para finales del 81, la famosa revista *Time* estaba decidida a no perderse la cobertura del fenómeno que representaba *Pac-Man*. Uno de sus fotógrafos capturó a varios pibes dándoles a las maquinitas y en una de las fotos, donde se esperaba ver en pantalla a Pac-Man, se encontraba la versión toqueteada de ¡Crazy Otto!, lo que desató la tormenta perfecta para lo que estaba por venir.

Aunque el éxito de la franquicia *Pac-Man* en Estados Unidos continuaba imparable, en Bally Midway sabían que la producción en serie de este hit estaba llegando a su fin y no había ninguna secuela esperando entre bastidores. Por su parte, Namco estaba trabajando en su propia continuación del comecocos, pero aún no estaba lista y Bally Midway necesitaba otros videojuegos importantes para mantener ocupada su fábrica después de meses de producción récord.

Los norteamericanos sentían que era el tiempo de seguir avanzando y se lo informaron a Namco, comunicando que era momento de no limitarse a fabricar un simple kit de actualización, sino de lanzar un nuevo videojuego. Durante el desarrollo, consideraron llamarlo *Super Pac-Man* (nombre que, al final, se quedaría Namco para otro lanzamiento), pero luego se planteó la posibilidad de un personaje femenino, primero como Pac Woman y más tarde como Mrs. Pac-Man. Finalmente, se llegó a la conclusión de que Pac-Man podría tener una compañera e incluso casarse con ella, historia calcada de *Crazy Otto*, lo que llevó al nombre definitivo del nuevo videojuego: *Ms. Pac-Man*. Con su lanzamiento en EE. UU. a comienzos de 1982 como secuela de *Pac-Man*, la franquicia volvió a apuntar al público de menores edades y, sobre todo, las mujeres, marcando un nuevo éxito en ventas en EE. UU., con más de 115.000 muebles vendidos, que incluían mesitas, máquinas de pie y muebles tipo cabaret. Y el resto es historia, ya que la *femme fatale* amarilla terminaría convirtiéndose en el arcade de mayor éxito en la historia sobre el continente norteamericano.

Llegó el glamour (y los problemas)

La fiebre desatada por *Pac-Man* y *Ms. Pac-Man* catapultó el personaje y la franquicia a un estatus de superestrellas populares, generando enormes ingresos por conceptos de merchandising en una amplia gama de productos, que iban desde figuras hasta útiles escolares, sábanas y un larguísimo etcétera. En 1982, se lanzó *Pac-Man Fever*, un disco musical con varias canciones que llegó a alcanzar el noveno puesto en el famoso ranking de Billboard. Este éxito se trasladó a la pantalla chica con el lanzamiento de *Pac-Man: la serie animada*, una colaboración entre la cadena ABC y Hanna-Barbera. Emitida los sábados por la matina, la serie estuvo en el aire durante 2 años, con 2 temporadas y un total de 43 episodios, convirtiéndose así en la primera serie animada basada en un videojuego. El éxito fue inmediato y la serie desempeñó un papel importante en la creación de su mundo ficticio, conocido como Pac-Land. En este mundo, la familia Pac está compuesta por Pac-Man (con un simpático gorrito) como personaje principal, su esposa, Ms. Pac-Man, su hija, Baby Pac-Man, y dos mascotas: un perro llamado Chomp-Chomp y un gato amargado llamado Sour Puss, que le hace la vida imposible al perro. La familia es acosada por Mezmaron y sus secuaces, los Ghost Monsters, que buscan apoderarse de las bolitas amarillas de energía para conquistar Pac-Land.

El éxito en Occidente dejó tecleando un poco a los de Namco, y si bien la colaboración y las futuras es-

trategias de la franquicia entre ambas sedes no estaban cortadas, sí hubo un quiebre. En el 82, mientras Namco estaba por lanzar su nuevo videojuego, llamado *Super Pac-Man*, se pusieron de acuerdo para sacar a la luz *Pac-Man Plus*, una reversión del clásico héroe amarillo que acarreaba cambios heredados directamente de los hacks y conversiones que se desperdigaron por todo el mundo, como cambios en la velocidad del juego, volver invisibles los fantasmas o el laberinto al comer las píldoras grandes y otros desafíos; solo se distribuyó como kit de conversión en EE. UU. para gabinetes de *Pac-Man* y *Ms. Pac-Man*. Paralelamente, la oscura influencia flippera de Bally sobre Midway impulsó el lanzamiento independiente de tres nuevos juegos. *Baby Pac-Man*, lanzado también en 1982, era un híbrido que combinaba elementos de pinball y videojuegos, donde la más chiquita de la familia tiene que escapar de los fantasmas en la pantalla apoyándose en la salida por los túneles para que el juego baje a la tabla del pinball y jugar con las bolas de acero y objetivos clásicos. Le siguió *Jr. Pac-Man* (1983), que volvió al clásico laberinto con los fantasmas, donde el hijo mayor de Pac-Man recorre los pasillos ampliados, sin túneles, transformándolo en el primer comecocos con desplazamiento horizontal de la historia. En los intervalos del juego puede verse a Jr. jugando por el jardín de su casa, donde es custodiado solo por Ms. Pac-Man, una clara provocación de los americanos hacia los de Oriente al darle el segundo protagonismo a su primer avatar femenino y no a Pac-Man como tal. La historia culmina con Junior enamorándose de la hija de Blinky, llamada Yum-Yum. Al no aceptar la relación, el tóxico de Blinky intenta capturar a Junior, pero el jovencito se escapa con Yum-Yum, volviendo la persecución del fantasma rojo a Ms. Pac-Man, como siempre. La trilogía gringa culmina con el lanzamiento de *Professor Pac-Man* (1983), un arcade de preguntas y respuestas visuales que pasó sin pena ni gloria. Las tramoyas con *Crazy Otto* y estos últimos lanzamientos por parte de

¿SE ACERCÓ BASTANTE. Izquierda: revista *Time*, enero del 82. Derecha: fotito de Crazy Otto en acción que forma parte de la nota principal.

Bally Midway dejaron las relaciones al límite con los japoneses, quienes tendrían la última palabra en futuros lanzamientos.

A la carga Barracas, el ídolo amarillo llegaría con nuevos juegazos para las masas: *Super Pac-Man*, *Pac & Pal* y *Pac-Man & Chomp-Chomp*, entre el 82 y el 83, con nueva base de hardware. La nueva propuesta recuperaba el protagonismo absoluto del comecocos en un nuevo laberinto y el reemplazo de comer puntos por llaves, lo que le permitía abrir puertas que guardaban muchísimos más ítems que las versiones anteriores. Dentro del laberinto hacen la aparición las súper

EL JUEGO EN SÍ SE NOTABA MÁS FRESCO QUE LA VERSIÓN ORIGINAL, PERO EL CAMBIO MÁS INVISIBLE E IMPORTANTE FUE EN EL COMPORTAMIENTO DE NUESTROS COLORIDOS PERSEGUIDORES.

pastillas color verde: si Pac-Mac las come, aumenta su tamaño en pantalla convirtiéndose en un Super Pac-Man por tiempo limitado, y se puede ver potenciado si se presiona el botón de acción para que este sea más veloz y se lleve todo puesto. Diversión asegurada.

Las secuelas de este videojuego fueron acompañadas por nuevos personajes, llamados Miru y Chomp-Chomp, que siguen a nuestro personaje en la recolección de frutas reemplazando las llaves por distintas cartas. Si bien esto puede considerarse útil simplemente para completar el nivel, cada vez que Miru (la amiga de Pac-Man) recolecta algo en lugar de él, la puntuación del nivel final disminuye. Para los jugadores más hábiles, lo mejor es recolectar la mayor cantidad de fruta posible para obtener la mayor cantidad de puntos. La versión americana reemplazó los sprites de Miru por el perro Chomp-Chomp, haciendo los juegos muy similares entre sí, y entre los tres videojuegos comparten la curiosidad de ser los primeros *Pac-Man* con pistas musicales variadas y hermosas.

Pac-Landmanía

Mientras que en los 80 la franquicia de *Pac-Man* seguía siendo explotada en diversas consolas y computadoras de época, Namco lanzó en 1984 un nuevo título para los videos de salón: *Pac-Land*.

Este juego representó un cambio significativo, al adoptar el género de los plataformeros de aventuras, similar al estilo de *Wonder Boy*, y se convirtió en una temprana adaptación de una serie de televisión que adaptaba un videojuego a... otro videojuego. A diferencia de sus predecesores, *Pac-Land* contó con la dirección de programación y jugabilidad de Yoshihiro Kishimoto, un empleado de Namco inspirado por el clásico juego de arcade de deportes *Hyper Olympic* (1983), mejor conocido por nuestras pampas como *Track & Field*. La influencia de *Hyper Olympic* fue tan significativa que Kishimoto diseñó el tablero de control de *Pac-Land* para ser utilizado exclusivamente con botones, como concepto novedoso para alejarse del clásico comando arcade, tal cual sucedía en el videojuego de

INSTRUCCIONES. La pastilla te da tremendo bajón.

COMBO DE DIVERSIÓN. Izquierda: flyer original de *Ms. Pac-Man*, EE. UU. 1982. Centro: la versión japo del disco *Pac-Man Fever* se llama *Puc-Man Fever*. Derecha: intro de la serie de televisión.

© 1980 MIDWAY MFG. CO.

LA TRILOGÍA DE BALLY MIDWAY. Izquierda: flyer original del híbrido *Baby Pac-Man*, EE. UU. 1982. Derecha: flyer de *Jr. Pac-Man*, EE. UU. 1983. Abajo: flyer de *Professor Pac-Man* (1983), EE. UU. 1983.

deportes. Este diseño innovador incluía dos botones para moverse lateralmente y dos botones para saltar, lo que permitía a los jugadores controlar los movimientos de Pac-Man de manera intuitiva y emocionante, dependiendo de la dirección en que se moviera o corriera.

En esta nueva aventura, Pac-Man se adentra en un mundo completamente diferente, abandonando los laberintos clásicos para explorar calles pintorescas y paisajes variados. Con su característico sombrero adornado con una pluma, *Pac-Land* ostenta sus impresionantes 24 frames de animación y otras habilidades técnicas, impresionante para su época, para que la experiencia sea vibrante y colorida como los dibujos animados. Los cambios de vestuario son una parte esencial de esa experiencia, con múltiples expresiones faciales de nuestro héroe, alteraciones en el calzado y vestimenta que no solo añaden estilo, sino que también son fundamentales para sortear los obstáculos y derrotar enemigos con movimientos laterales rápidos y fluidos. La misión comienza en la casa de Pac-Man, desde donde emprenderá un viaje a través de pueblos, montañas y una variedad de paisajes con un claro objetivo: transportar a un hada que llevamos debajo de nuestro sombrero alpino de regreso

PAC-MAN SE ADENTRA EN UN MUNDO COMPLETAMENTE DIFERENTE, ABANDONANDO LOS LABERINTOS CLÁSICOS PARA EXPLORAR CALLES PINTORESCAS Y PAISAJES VARIADOS.

al país de las hadas. Como en todo buen desafío arcade, el tiempo corre en nuestra contra.

La música de *Pac-Land* es notable, con melodías muy pegajosas que le dan un toque único al juego. En cuanto a los enemigos, los encontraremos en los 8 viajes, con 4 secciones cada uno, sumando un total de 32 niveles donde los coloridos perseguidores se equipan con autos, saltadores, platos voladores y aviones, ¡incluso nos arrojan a sus propios hijos! Todo en una dinámica que nos hará la vida imposible en nuestro viaje. El juego está lleno de secretos ocultos y poderes, como mover los hidrantes y obtener un casco para Pac-Man que nos protege de los ataques, así como ítems que nos hacen invisibles. Por supuesto, las clásicas bolitas amarillas para asustar a los fantasmas y las frutas están presentes. Los puntos se calculan según el tiempo empleado en completar cada sección, con bonificaciones por saltos y otras habilidades. Una vez que hemos llevado a cada hada a su destino, Pac-Man deberá emprender su viaje de regreso a casa, donde, si logramos llegar, nos estará esperando nuestra familia ¿completa?: Ms. Pac-Man, Baby Pac-Man, el perro Chomp-Chomp y el gato. El grato recuerdo de este clásico en nuestro país nos traslada a momentos de tensión y dificultad para saltar la pileta y otros obstáculos, con la intriga de la que pocos se dieron cuenta: ¿por qué, si el juego original de *Pac-Land* no se juega con palanca, en nuestro país sí?

Más de 4 décadas de diversión

El pasado 22 de mayo se cumplieron 44 años de este hito del entretenimiento y el legado de *Pac-Man* sigue vivo en el corazón de millones de jugadores de todo el mundo. No importa en qué sistema o el modo en que lo hayamos jugado, esta estrella mundial es más que un simple videojuego, *Pac-Man* se ha convertido en un ícono cultural que trasciende generaciones. El legado del comecocos va más allá de las pantallas, inspirando a generaciones enteras a desafiar límites, perseguir sueños y encontrar alegría en los pequeños momentos.

A medida que continuamos celebrando su impacto duradero, nos recordamos a nosotros mismos que, en el universo de *Pac-Man*, cada laberinto es una oportunidad para brillar, cada punto es una victoria y cada fantasía es un nuevo desafío emocionante. Que la leyenda de Pac-Man siga inspirando y encendiendo la pasión por los videojuegos en las mentes y los corazones de los jugadores de todas las edades, hoy y siempre. Ready!

PACMANMANÍACOS. Flyer de *Pac-Land* e inspiración de Shigeru Miyamoto, de Nintendo, para crear *Super Mario Bros.*

FIEBRE AMARILLA EN ARGENTINA

El doble sabor carioca de la lambada y las gemelas

Argentina fue bendecida por la proliferación de los queridos muebles arcade genéricos, los cuales, gracias a su diversidad en materiales y diseños, así como al rebusque de poder hacer más guita, dieron origen a una próspera, aunque incompleta, industria nacional. Esta se forjó con una regla de oro casi inalterable: cualquier tipo de mueble para cualquier tipo de videojuego. La profusión de marquesinas como la del centauro de Ana María Malagamba y otras similares era y es una prueba irrefutable de este fenómeno, que perdura hasta nuestros días.

La falta de regulaciones sobre el hardware original y los derechos de propiedad intelectual dentro de nuestros gabinetes proporcionó un terreno fértil para la imaginación de Miguel Ojeda (Miky SRL) y Esteban Gruccos (SUSILU SRL). Estos visionarios crearon los kits

.TODO TRUCHO. TODO HERMOSO. Lado izquierdo, arriba y abajo: *Pacman Club Lambada* con roña (porque si la limpiás, deja de funcionar) y acción en doble comando cooperativo al ritmo sonidero chiptunero carioca. Lado derecho, arriba y abajo: *Ms. Pac Man Twin* de doble piso que se transformó en el set 2 de este juego en marzo de 2024 y acción en modo twin cooperativo y competitivo.

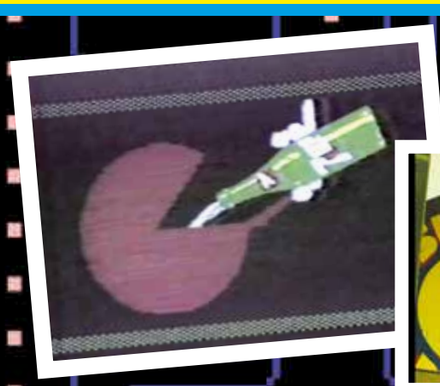
de conversión de *Ms. Pac-Man* más impresionantes que se hayan visto en todo el mundo: *Pacman Club Lambada* (1991) y *Ms. Pac Man Twin* (1992-1993). Estos hacks eran adaptables a cualquier tipo de mueble, incluso los que tenían doble palanca, para jugar de a turnos en una pareja y hasta dos parejas, que garantizaban un incremento sustancial en la recaudación de los locales.

.TURBO AVIOLETADO. Locura total con el último hack argentino preservado para siempre en MAME.

Estas verdaderas proezas técnicas de los 90 sobre hardware pre-JAMMA de los 80 son reconocidas mundialmente como los primeros juegos de Pac-Man para jugar de uno, dos y ¡cuatro! personas por turnos. Recientes trabajos de investigación en equipo por personas como Gabriel Vega "el Pampa"; Pablo Marcos, de FaceArcade; Diego Sánchez; Roberto "Recontra Pac-Man" Intriago; Darío Ricco "Lugano Arcade"; Emmanuel Firmapaz; miembros del Club Argentino de Arcades y el mismísimo Roberto Fresca, de MAME Dev, que ya venía de vencer la "Encriptación del Diablo" al descifrar el código encriptado de este videojuego en 2021, lograron descular nuevos volcados de información y roms jugables por los que vale la pena preparar el MAME y explorar todas sus funcionalidades y modos de juego. Buscalos como mspactwina.zip (Ms Pac Man Twin (Argentina, set 2)) y mspacmanbgf.zip (Mr Pac-Turbo ("Made in Greece" Fermin bootleg)).

.PAC-MAN + CALOI = TRUCO CLEMENTE. Publicidad de época: otra magistral obra de Miguel Ojeda "Truco Clemente" sobre hardware de Pac-Man.

.OPERAR CON TRUCHO-LAND: *PAC-LAND* CONSOLERO PERO A FICHAS. Izquierda: interfaz JAMMA truchísima que transformaba la consola japonesa para que operara solo a fichas y consola PC Engine toqueteada con una HuCard custom con el videojuego *Pac-Land*. Derecha: pantalla principal de *Pac-Land* de PC Engine en tubo arcade.

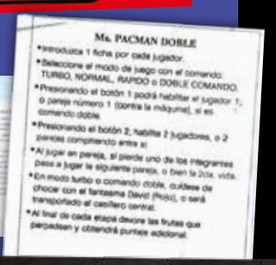


.PANTALLA CHICA Y PANTALLA GRANDE. Izquierda: publicidad de 7UP de Canal 13, mediados de los 80. Abajo: capturas del film *Rapados*, de 1992. Videos de barrio en plena Buenos Aires.

.RECUERDOS Y TESOROS DE LA INFANCIA. Esos catuchos del Family que nos enamoraban desde sus labels.

Miniguía de marquesinas nacionales

¿Ojeaste la revi y te diste cuenta de que este número no vino con la entrega #14? No te preocupes, que acá te traemos un pequeño puñadito del arte hermoso de Ana María y Barrosa.



Arriba, izquierda: viejísima marquesina de la musa de Boedo sobre *Pac-Land*, con ese fondo sólido y dibujos a todo color y ternura. Arriba, derecha: genérica de Sacoa de *PacLand* con las clásicas instrucciones de uso, para mover a Pac-Man ¡con palanca! Abajo, medio: cartel original de *Ms. Pac-Man* de Sacoa sobreescrito con pintura a mano con la palabra "idoble!" e instrucciones de uso tan precisas como delirantes.

.RECONTRA ARGENTO. Centro: flyer americano original de *Super Pac-Man* (Bally Midway, 1982). Izquierda y derecha: parte del mueble y bezel de *Recontra Pac-Man*, la gráfica de *Super Pac-Man* pero a nuestro estilo. La teoría más aceptada de la adopción de la palabra "recontra" es que para mediados de los 80 y 90 era muy usada, quizá por la influencia de la plena proyección de la serie *Superagente 86* y la frase de la intro en latino "temible operario del rrrrrrrrrrecontra espionaje".

ARMA MORTAL PERO CON ANIMALITOS HOMICIDAS

Lejos de las estrategias de negocios, los públicos cautivos y la balacera marketinera, *Sam & Max* llegaron del cómic al videojuego por puro amor (y un poco de laburo fino).

POR EZEQUIEL VILA

A Steve Purcell, como a todo hermano mayor, le encantaba camorrear a su hermanito. A los dos les gustaba hacer historietas y muchas veces el pequeño David dejaba dando vueltas por la casa algunos dibujitos de "Sam & Max" su tira de un perro detective y su compañero conejo. Para burlarse de sus dibujos de niño, el grandulón Steve las completaba de manera paródica, haciendo que los personajes hicieran comentarios como "Max, tenés la mano dibujada al revés", o los ponía a hacer cualquier tipo de cosas delirantes que generalmente terminaban a los tiros. No pasó mucho tiempo hasta que David perdió el interés en seguir dibujando esos personajes, pero el humor delirante y autorreferencial que generaban esas bromas de hermanos se le terminó prendiendo a Steve, que eventualmente empezó a dibujar sus propias historias de Sam & Max. Tanto se enganchó que en uno de sus cumpleaños Dave le escribió en un papel firmado que le delegaba los derechos de los personajes para siempre. Y Steve honró bien ese regalo, porque, muchos años después, no les vendería esos derechos ni a LucasArts ni a Fox.

Steve en la secundaria era la clase de alumno que no brillaba en las materias pero que se la pasaba dibujando los márgenes de las hojas. Así que cuando terminó la escuela en 1980, se fue al California College of Arts and Crafts a perseguir el sueño de una carrera en el mundo de las historietas. Mientras soñaba con ser artista de superhéroes, siguió cultivando el amor por el humor y dibujando historias de los personajes de su infancia, así publicó las primeras viñetas de Sam & Max en la revista del CalArts, hasta que en 1987 logró publicarlas en formato comic book por Fishwraps, luego Fantagraphics Books y otros sellos independientes.

Sin embargo, estos cómics del

under no tuvieron una gran repercusión fuera de algunos circuitos californianos. Sí pasaron a engrosar el portfolio de Purcell, que por ese entonces trabajaba como diseñador de personajes para una empresa que realizaba animaciones publicitarias. Gracias a ese "book", Gary Winnick lo entrevistó para LucasArts y entró a trabajar como artista, realizando como primer trabajo la ilustración de la caja del *Zac McKracken*.

Al principio, su trabajo se limitaba a la ilustración y el diseño de personajes, pero de a poco se fue metiendo en la creación de escenarios y también de sprites. Su influencia se puede apreciar bien en la manera en que cada tanto escondía algunos dibujos de Sam y Max, por ejemplo, entre los ídolos frente a la cabeza de mono del *Monkey 1*. Parece que en LucasArts todos amaban los personajes, porque empezaron a aparecer en todos lados: Steve publicaba algunas pequeñas historietas en el newsletter de la compañía, otros artistas los escondían en los juegos e incluso los utilizaban como referencia para crear sprites y hacer pruebas técnicas. De hecho, entre los archivos del primer *Monkey Island* aparecen unos sprites animados del perro y el conejo en el estilo gráfico sencillo de los primeros juegos de Scumm.

Tanto va el cántaro a la fuente que finalmente, en 1992, el presidente de LucasArts, Kelly Flock, le propuso a Purcell obtener los derechos para realizar un juego. Al parecer, a Flock no solo le encantaban los personajes, sino que además le leía el libro de historietas a su nena antes de dormir. El juego fue elegido para ser producido en un tiempo breve, menor al que tomaría hacer uno de *Indiana Jones*, por ejemplo, y fue publicado en 1993 bajo el título *Sam & Max: Hit the Road*. Al aparecer en esa estantería de aventuras gráficas espectaculares, estos personajes de una historieta oscurísima se volvieron reconocibles para el gran público.

El acuerdo entre Purcell y LucasArts se basaba en que los derechos volvían a Purcell una vez que se lanzase el juego, y no tardó mucho en hacer uso de ellos. En 1997 vería la luz *The Adventures of Sam & Max: Freelance Police*, una serie animada de la mano de Fox que contó con una sola temporada de 13 episodios que se pudo ver por el canal Fox Kids (incluida su filial latinoamericana).

Durante años, una secuela al *Hit the Road* estuvo en los planes de LucasArts, pero el proyecto fue cancelado. Una vez que el estudio dejó de producir aventuras gráficas, muchos de sus exempleados fundaron Telltale Games, donde un nuevo acuerdo con Purcell trajo en la segunda mitad de los 2000 la trilogía de aventuras episódicas *Sam & Max Save the World*, *Sam & Max Beyond Time and Space* y *Sam & Max: The Devil's Playhouse*. Los primeros dos fueron recientemente remasterizados y el último está anunciado para este año.

Y si faltaba una adaptación más, el dueto favorito de falsos policías llegó en 2022 a los cascos de realidad virtual de la mano de Happy Giant con *Sam & Max: This Time is Virtual*. ¡Nada mal para unos garabatos con los que jodías a tu hermanito, Steve!

PROPIEDAD INTELECTUAL FAMILIAR. Izquierda: uno de los primeros comics pulidos para Cal Arts. Derecha: Steve Purcell haciendo cosplay de Gardel. Abajo izquierda: los personajes de David Purcell. Abajo derecha: *Sam & Max* versión hermano mayor bardero.

AL APARECER EN ESA ESTANTERÍA DE AVENTURAS GRÁFICAS ESPECTACULARES, ESTOS PERSONAJES DE UNA HISTORIETA OSCURÍSIMA SE VOLVIERON RECONOCIBLES PARA EL GRAN PÚBLICO.

CAMEO. Sam & Max ya eran idolatrados en *Monkey Island*.

ANIMARSE A MAX. Fox le dio luz verde a una serie de dibujitos.

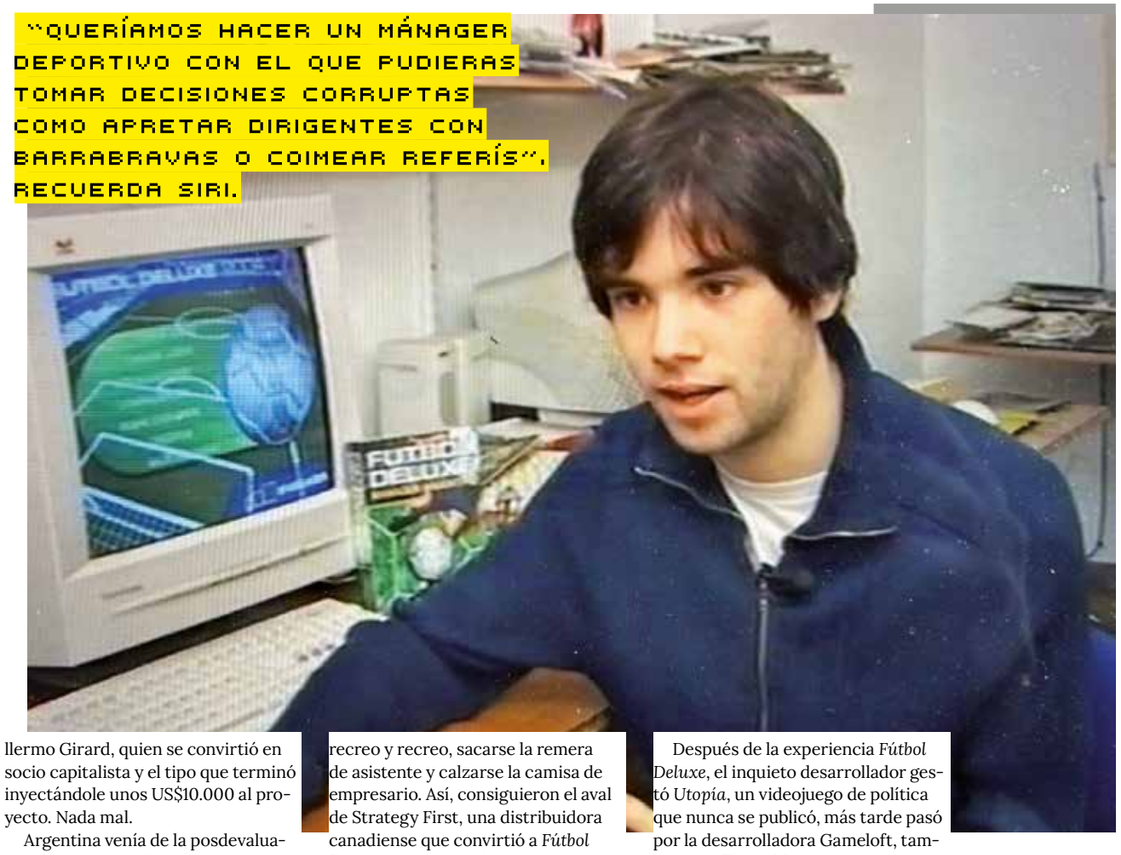
NO TRATES DE ENTENDERLA

El fútbol inspiró numerosos hacks y desarrollos tempranos en la historia de los videojuegos de nuestro país. Y una de las grandes aventuras de código y emprendimiento en los albores del nuevo milenio fue *Fútbol Deluxe*.

POR HERNÁN PANESSI

Se dejó el pelo larguito y la barba más tupida para parecer más grande o, al menos, disimular su edad. Es 2003 y, con apenas 19 años, Santi Siri se sienta en el patio de comidas de un McDonald's, pone sus manos delante de la mesa y dice: "Estamos haciendo un videojuego para sentirse técnico o presidente de un club". Hasta ese día, nunca había ido a una entrevista laboral, pero ahí mismo, en esa carambola, estaba entrevistando programadores para su *Fútbol Deluxe*, un simulador de fútbol argentino.

"Fue el equivalente a un título universitario", se ensancha hoy Siri. Después de quemarse las pestañas con el *Wolfenstein* y el *Doom*, el pibe Siri saltó al *PC Fútbol*: claro, venía manija de perderse entre los puntillosos detalles técnicos de la revista *El Gráfico*, la gran publicación deportiva argentina, y el *PC Fútbol*, intersección entre el dato completista y la ambición por el management, le rompió su hiperactiva cabecita. Por esos días acababa de fundar la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina (ADVA) y el diario *La Nación* les había hecho una nota a él y a sus compinches nerdennials. En ese entonces, Siri estaba trabajando en un demo jugable que sirvió de excusa para mediatizarse aún más. Al toque, ese raid mediático lo llevó hasta Guillermo Girard, quien se convirtió en socio capitalista y el tipo que terminó inyectándole unos US$10.000 al proyecto. Nada mal.



"QUERÍAMOS HACER UN MÁNAGER DEPORTIVO CON EL QUE PUDIERAS TOMAR DECISIONES CORRUPTAS COMO APRETAR DIRIGENTES CON BARRABRAVAS O COIMEAR REFERÍS", RECUERDA SIRI.

Argentina venía de la posdevaluación y, ante esta oferta, Siri abrió los ojos grandes como una casa. El chiche con el que viciaba por la noche –yunta entre la programación en Visual Basic y los delirios de El Gran DT– podía hacerse realidad. Al costadito de unas casas de masajes y unos bulines de chicas de la noche, el departamento de Recoleta que alquilaron entre el pibe y Girard fue suficiente para darle vida al sueño: ahora sí, qué no ni no, el *Fútbol Deluxe* pasaría del demo jugable a la versión full. La formación operativa de aquel team era más o menos así: dos tablones, cuatro computadoras, dos programadores, un animador y un Santi Siri, quien se encargó del 80% de las líneas de código. "Queríamos hacer un mánager deportivo con el que pudieras tomar decisiones corruptas como apretar dirigentes con barrabravas o coimear referís", recuerda Siri.

Cuando estuvo terminado, *Fútbol Deluxe* encontró edición y distribución vía Edusoft: "Obviamente, en Argentina se recontrapirateó, pero el negocio era exportarlo". Por eso, de jetón, Siri viajó de voluntario a la Game Developers Conference de San Francisco con la intención de, entre recreo y recreo, sacarse la remera de asistente y calzarse la camisa de empresario. Así, consiguieron el aval de Strategy First, una distribuidora canadiense que convirtió a *Fútbol Deluxe* en –muy probablemente– el primer videojuego argentino de exportación.

"Eso nos dio acceso al mercado norteamericano y al europeo", cuenta el desarrollador, "y, curiosamente, donde más se vendió fue en Polonia y Rusia". Imaginen eso: un joven que aún vivía con sus papás en Buenos Aires recibía desde Estados Unidos la data de unas traducciones de su propio juego al idioma polaco y al ruso. "Todo esto me sirvió como experiencia para hacer un producto desde cero, pensarlo, editarlo y que se venda", continúa Siri, orgulloso del camino de su proyecto.

Entretanto, si bien el *Fútbol Deluxe* no contaba con los nombres originales de los futbolistas (datito: River Plate le pidió unos US$20.000 por el derecho de la info de sus planteles), Siri y los suyos se encargaron de filtrar unas bases de datos entre los foros de jugadores. Así las cosas, el juego fue ganando cada vez más popularidad y programas como *Nivel X* y *Zona virtual*, cónclaves fichineros y digitales del universo televisivo, contribuyeron a su éxito dándole cabida y divulgación.

Después de la experiencia *Fútbol Deluxe*, el inquieto desarrollador gestó *Utopía*, un videojuego de política que nunca se publicó, más tarde pasó por la desarrolladora Gameloft, también por Three Melons y hasta creó videojuegos para el website de Magic Kids. "El *Fútbol Deluxe* fue el bilardismo llevado a su máxima expresión", asegura, con el pelo menos largo y la barbita igual de tupida, ya sin la necesidad de disimular su edad.

Hoy, a sus 40 años, ve aquellos tiempos con nostalgia: "Hablar de todo esto me hizo emocionar", tira con los ojos llenos de eso que no se puede decir con palabras. Ahora, Siri pendula entre la Web3 y la inteligencia artificial, sus (no tan) nuevas obsesiones. "La gente que se da cuenta de quién soy sabe que tengo más de artista que de Marcos Galperín", cierra el hacktivista, podcastero, político, bitcoinero y evangelizador digital, mientras revuelve con el mismo afán de archivista que ayer los viejos recortes de diarios y revistas que conserva en una caja, memoria inmarcesible de este Zelig posmoderno.

PONELE 80 AL 7E0160

¡Accedé a la versión debug del Super Mario Bros. 3 *sin hacer (casi) nada!*

POR GBOT

Casi todos los juegos tienen en algún momento de su desarrollo una versión o un menú *debug* que les permite a los desarrolladores acceder rápidamente a diferentes partes del juego o a diferentes poderes. Cuando el juego está listo para ser publicado, se elimina el acceso al debug o se lo esconde para que ningún jugador lo encuentre por accidente (puede ser con una secuencia de botones o, como en el *Sonic* 2, tocando las canciones del Sound Test en un orden determinado)..., ¡aunque otras veces, como en el *Super Mario Bros.* 3, el acceso al *debug* depende del azar!

Super Mario All-Stars es un juego de SNES que contiene remakes de las cuatro primeras aventuras del plomero italiano que se publicaron en NES: *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros.: The Lost Levels*, *Super Mario Bros. 2* y *Super Mario Bros. 3*. Al ser remakes bastante fieles, los juegos comparten la mayor parte del código, incluyendo las formas de acceder a los menúes de debug. En el caso del SMB3, el acceso a la versión *debug* depende de la lectura del valor **80** en un sector de la memoria RAM (7E0160). Como los kits de desarrollador de NES pueden escribir este valor en la RAM (a diferencia de las consolas normales, que siempre arrancan con este valor en 00), solamente los desarrolladores podían acceder.

Pero acá viene la parte divertida: resulta que en SNES el sector de la memoria 7E0160 siempre es aleatorio. ¿Qué significa esto? Que sin hacer absolutamente nada, sin combinaciones de botones ni trucos raros, cada vez que prendés la SNES con el *Super Mario All-Stars*, tenés 0,39% de probabilidades (1/256) de prender la consola con el valor 80 escrito en el sector 7E0160 de la memoria RAM, lo que activa automáticamente la versión debug del SMB3. Esta versión debug no cambia mucho, pero nos permite alternar entre los poderes de Mario apretando Select: tenemos los grandes clásicos (el hongo, la flor, la estrella), los nuevos poderes que introdujo este juego (el traje de rana, de tanuki, de mapache y el deseado por todos: el del martillo) y nos permite equipar la bota de los goombas con Select + Y/X/A/B.

Así que ¿qué estás esperando? Agarrá tu cartucho y prendé, apagá, prendé, apagá, prendé y apagá tu SNES para activar la versión de debug más fácil de activar del mundo (si tenés suerte).

CADA VEZ QUE PRENDÉS LA SNES CON EL *SUPER MARIO ALL-STARS*, TENÉS 0,39% DE PROBABILIDADES (1/256) DE ACTIVAR AUTOMÁTICAMENTE LA VERSIÓN DEBUG DEL *SMB3*.

POR @ROBOSEPU

HIGH SCORE

333360 999720